



Психология в киберспорте.фэо

- 1) Всего в видеоигры на разных устройствах играют около ... человек в мире
- 2) Согласно теории самодетерминации, люди играют в видеоигры для удовлетворения ... базовых потребностей
- 3) Потребность в автономии означает желание чувствовать, что ты ...
- 4) Состояние, когда человек начинает чувствовать себя частью игрового мира, в противовес наблюдению за ним со стороны, называется ...
- 5) Согласно исследованиям, когда видеоигра успешно удовлетворяет психологические потребности игрока, ...
- 6) Согласно модели Ника Йи, люди могут предпочитать в видеоиграх один или несколько типов геймплея из ...
- 7) Неверно, что модель Ника Йи включает такой тип геймплея, как ...
- 8) Игроки, открытые новому опыту, предпочитают такой тип геймплея, как ...
- 9) По сравнению с женщинами-игроками, хардкорные игроки-мужчины вероятнее ищут в видеоиграх ...
- 10) Теория самодетерминации и модель Ника Йи ...
- 11) Согласно определению М. Зайда (M. Zyda), видеоигры – ментальные ..., выполняемые по определенным правилам с целью отдыха, удовольствия и чувства достижения
- 12) Преимущества геймеров над неиграющими людьми в тестах не позволяют говорить о влиянии видеоигр на мозг, потому что ...
- 13) Чтобы оценить влияние видеоигр на умственные способности, ученые тренируют играть в видеоигры и оценивают умственные изменения ...
- 14) Существующие исследования позволяют говорить о том, что те или иные умственные способности развивают ...
- 15) Показано, что сорок часов тренировки в Starcraft улучшают ...
- 16) Повышение уровня сообразительности после 30 минут игры в шутер сохраняется около ...





- 17) Кратковременное повышение уровня сообразительности после сеанса игры в шутер ученые сравнивают с эффектом ...
- 18) Из-за предполагаемо слабой нагрузки на мозг казуальные видеоигры (головоломки, «Тетрис», «Эрудит») обычно ...
- 19) После того, как ученые из Торонто предложили испытуемым сыграть 10 часов в шутер Medal of Honor ...
- 20) Результаты исследований позволяют говорить, что тренировка в экшн-видеоигры помогает ...
- 21) Неверно, что регулярное переживание положительных эмоций ...
- 22) «Опыт потока» можно получить только ...
- 23) Неверно, что в состоянии «потока» человек ...
- 24) Видеоигры являются перспективным методом лечения депрессии, потому что ...
- 25) Неверно, что положительные эффекты казуальных видеоигр наблюдаются в ... играющих
- 26) В мире от депрессии страдают около ... человек
- 27) Среди людей, страдающих от депрессии, только ... могут позволить себе лечение с помощью препаратов и психотерапии
- 28) Неверно, что в сравнении с неиграющими детьми дети-геймеры ...
- 29) Взрослый, которого в детстве хвалили за талант, а не за приложенные им усилия, вероятнее будет ...
- 30) Согласно исследованиям, геймеры проявляют большее упорство в решении ..., чем неиграющие люди
- 31) С 1996 по 2011 г. количество преступлений среди несовершеннолетних в США упало на ...
- 32) Идея о том, что чем больше молодежь играет в видеоигры, тем меньше у нее остается времени на нарушения закона, – это суть «гипотезы о ...»
- 33) Отчет генерального хирурга США о связи между жестоким телевидением и агрессией был опубликован в ...
- 34) Согласно опросу 7 000 школьников в 2012 г., любители жестоких видеоигр на 67 % вероятнее нарушают правила и на ... вероятнее совершают жестокие поступки





- 35 Проведя контроль побочных факторов, авторы исследования жестокости в видеоиграх 2012 г. пришли к выводу, что ...
- 36 В исследовании К. Фергюсона был сделан вывод, что для появления эффекта жестоких видеоигр человек должен играть в них ...
- 37 Верховный суд США встал на защиту жестоких видеоигр как свободы слова в ...
- 38 Метаанализ – это...
- 39 Когда человек совершает преступление, внешне оформленное в стиле видеоигры, говорят, что игра послужила для него «...»
- 40 «Publication bias» – склонность ученых и научных журналов публиковать только те исследования, которые ...
- 41 Исследования связи игрового хобби со школьными оценками ...
- 42 В исследовании 2014 г., в котором были сопоставлены время игры в видеоигры и результаты международных тестов, были проанализированы данные 192 000 школьников из ... стран Организации экономического сотрудничества и развития (ОЭСР)
- 43 Неверно, что в исследовании 2014 г., в котором были сопоставлены время игры в видеоигры и результаты в международных тестах, учитывались баллы школьников в тестах по ...
- 44 В 2014 г. ученые из Британии и Австралии, сопоставив время игры каждого школьника и результаты международных тестов, выяснили, что играющие школьники в среднем...
- 45 В 2018 г. ученые из Сингапура, изучая связь игрового хобби и успехов в учебе, проанализировали тестовые баллы ... американских школьников
- 46 Согласно исследованию сингапурских ученых 2018 г., дети, играющие в видеоигры ...
- 47 Неверно, что в норме игра в видеоигры может ...
- 48 В 2019 г. ученые провели метаанализ ... исследований о связи игрового хобби и лишнего веса
- 49 Связь между геймингом и лишним весом была выявлена для ...
- 50 «Синий свет» нарушает выработку гормона ...





- 51 В среднем сны снятся людям ... за ночь
- 52 Неверно, что в исследовании 2010 г., в котором изучалось влияние игры перед сном на качество сна, ...
- 53 Неверно, что кроме сновидений и видеоигр, человек также погружается в «виртуальную реальность» ...
- 54 Неверно, что согласно исследованиям сны геймеров отличаются от снов неиграющих людей тем, что ...
- 55 Насыщенность снов геймеров фантастическими образами ученые объясняют ...
- 56 Согласно исследованиям сновидений, по сравнению с неиграющими людьми меньше страха в кошмарных снах испытывают ...
- 57 У людей, страдающих от посттравматического стрессового расстройства (ПТСР), ... снов являются кошмарами
- 58 Чем больше признаков игровой зависимости демонстрирует человек, тем ...
- 59 В исследовании Андрея Смирнова, в котором оценивалось покупательское поведение в японской игре, выяснилось, что лутбоксы ...
- 60 ... увлеченных геймеров играют в мультиплеер-игры как минимум раз в неделю
- 61 Люди, играющие в мультиплеер-игры, проводят в среднем ... в неделю, играя с другими онлайн, и 6 часов – играя с другими лично
- 62 Неверно, что по сравнению с синглплеер-играми, в мультиплеер-играх люди ...
- 63 Согласно исследованиям, в США ... мальчиков 13–18 лет хотя бы изредка играют в видеоигры с сиблингами (братьями, сестрами)
- 64 Согласно исследованиям, посвященным детям – сиблингам (братьям, сестрам) из американских семей, меньше всего конфликтуют друг с другом братья, которые ...
- 65 Новые знания и возможности, радость, любовь и поддержка, которые человек получает от своих контактов, в психологии называют «социальным ...»
- 66 По сравнению с игроками в World of Warcraft, игроки в шутер Counter-Strike получают от своих игровых знакомств ... поддержки и знаний





- 67 Неверно, что застенчивые игроки...
- 68 «Тилт» (выплеск негативных эмоций) является примером ... токсичности
- 69 Неверно, что в число основных причин любой онлайн-токсичности входит ...
- 70 По мнению ученых, страсть к видеоиграм может быть ... или навязчивой
- 71 О навязчивой страсти к видеоиграм можно говорить, если человек ...
- 72 Навязчивая страсть к видеоиграм является ... игровой зависимости
- 73 К навязчивой страсти к видеоиграм склонны люди, у которых в жизни не удовлетворяются потребности в ...
- 74 Согласно исследованиям, в Голландии среди молодежи 13–20 лет ... геймеров демонстрируют признаки проблемной игры
- 75 За два года признаки игровой зависимости исчезают без вмешательства специалистов в ... случаев
- 76 В 2013 г. Американская психиатрическая ассоциация...
- 77 Всемирная организация здравоохранения планирует признать «игровое расстройство» болезнью в документе ..., который вступит в силу 1 января 2022 г.
- 78 Неверно, что признание «игрового расстройства» болезнью может быть преждевременным из-за того, что ...
- 79 Неверно, что родителям рекомендуется до 13 лет ...
- 80 По данным Международной ассоциации дислексии, от дислексии в разной степени страдает около... населения Земли
- 81 Неверно в отношении дислексии, что ...
- 82 За ... тренировки с использованием экшн-видеоигры у детей с диагнозом дислексии произошло улучшение чтения, сопоставимое с годом самостоятельной работы
- 83 Положительное влияние экшн-видеоигр на дислексиков объясняется тем, что такие игры развивают ...
- 84 По мнению ученых, травматическое событие закрепляется в памяти в первые ... после инцидента





- 85) Пациенты, которые играли в «Тетрис» после аварии, на ... реже вспоминали о травматическом событии, чем люди из контрольной группы
- 86) Неверно, что тренинг стрессоустойчивости призван ...
- 87) Неверно, что в канадском исследовании 2012 года за авторством С. Бушар и коллег, стрессоустойчивость солдат развивали с помощью...
- 88) Видеоигры используют в медицине как обезболивающее, потому что они ...
- 89) Киберспортивный форум был организован Международным олимпийским комитетом в ...
- 90) Первый киберспортивный форум состоялся в ...
- 91) Согласно определению К. Тидеманна (Claus Tiedemann), «Спорт – культурная сфера активности, в которой люди добровольно взаимодействуют с другими людьми с сознательной целью ...»
- 92) Согласно теории А. Гуттмана, ядерной характеристикой современного большого спорта, отличающей его от первобытного / античного спорта, является...
- 93) По оценке Марка Денни из Стэнфордского университета, большинство рекордов скорости человека находятся в ... отставании от биологического максимума
- 94) Около ... атлетических соревнований перестало прогрессировать с 2001 г.
- 95) После появления в 2008 г. «суперкостюмов» для плавания, за два года было побито ... мировых рекордов
- 96) Неверно, что в число сходных черт киберспортивных дисциплин входит качество – ...
- 97) Киберспортивные дисциплины отличаются от шахмат важностью развития таких способностей, как ...
- 98) Неверно, что преимуществом киберспортивных дисциплин перед интеллектуальными играми является ...
- 99) Согласно модели потенциальных жизненных целей (Martoncik M., 2015), человек может стремиться к одной или нескольким жизненным целям из ...
- 100) Неверно, что одной из потенциальных жизненных целей (по Martoncik M., 2015) является ...





- (101) Киберспортсменов отличает от игроков-любителей повышенное стремление к ...
- (102) В южнокорейском исследовании профессионального пути киберспортсмена данные собирались методом ...
- (103) Помимо стадии восстановления южнокорейские ученые выделяют еще ... на профессиональном пути киберспортсмена
- (104) Неверно, что частой причиной потери удовольствия от игры на стадии борьбы ...
- (105) Неверно, что для выхода на стадию восстановления игроку необходимо ...
- (106) Согласно исследованиям, среди олимпийцев наилучшего результата добиваются люди, начавшие углубленную специализацию в ...
- (107) Культурный феномен социально одобряемой травли неуспешных игроков в компьютерных клубах в Южной Корее называется...
- (108) Средняя продолжительность карьеры в традиционном большом спорте составляет ...
- (109) Неверно, что в формулу успеха в игре («триаду успеха») входит такая составляющая, как ...
- (110) Выражение «проклятие плато» обозначает ...
- (111) С увеличением мастерства угроза «плато» ...
- (112) Во избежание длинных «плато» киберспортсменам и игрокам-любителям рекомендуется ...
- (113) Неверно, что в соревновательных видеоиграх причиной неэффективности простой игры для развития мастерства является то, что ...
- (114) Неверно, что для усвоения навыков в любом контексте необходимо ...
- (115) Неверно, что к золотым правилам тренировки относится правило «...»
- (116) Неверно, что в процессе исправления ошибок в ходе тренировок необходимо ...
- (117) Неверно, что частые поражения в матчах в процессе отработки навыков игры свидетельствуют ...





- 118 Для развития способностей киберспортсменов рекомендуется ...
- 119 В традиционном спорте после окончания карьеры от последствий травм и заболеваний ...
- 120 В опросе отечественных спортсменов выяснилось, что ... мужчин имели три и более травмы
- 121 Интенсивная игра в видеоигры может приводить к ...
- 122 Неверно, что для профилактики перенапряжения глаз из-за игры в видеоигры рекомендуется...
- 123 Сдавливание срединного нерва в запястном канале является причиной развития ...
- 124 Синдром запястного канала встречается у ... населения
- 125 Крестцово-подвздошный сустав находится в месте соединения костей ...
- 126 Процесс исправления игровой позы киберспортсмена обычно сопровождается ...
- 127 Препарат Аддералл обычно выписывается людям, страдающим от ... и нарколепсии
- 128 Спортсмены втайне принимают Аддералл, чтобы ...
- 129 Неверно, что психолог киберспорта нужен, чтобы ...
- 130 Неверно, что целью составления портрета личности и мотивации игрока в киберспорте является понимание того, ...
- 131 Неверно, что целью диагностики социальных процессов в киберспортивном коллективе является понимание ...
- 132 Лучшим методом диагностики актуального состояния и работоспособности является ...
- 133 Неверно, что эргономика ...
- 134 Психологическая работа по «улучшению» киберспортивной команды невозможна без ...
- 135 Неверно, что личностно-гуманный подход в работе со спортсменом предполагает ...





- 136 Неверно, что для эффективного найма психолога киберспорта рекомендуется ...
- 137 Хорошим признаком компетентности психолога киберспорта является ...
- 138 На установления доверия с игроками у психолога киберспорта обычно уходит около ...
- 139 В киберспорте выделяют ... предматчевых эмоциональных состояний
- 140 Неверно, что типом предматчевого эмоционального состояния в киберспорте является ...
- 141 Неверно, что признаком такого предматчевого эмоционального состояния в киберспорте, как боевая готовность, является ...
- 142 Неверно, что признаком такого предматчевого эмоционального состояния в киберспорте, как предматчевая лихорадка, является ...
- 143 Неверно, что признаком такого предматчевого эмоционального состояния в киберспорте, как предматчевая апатия, является ...
- 144 Неверно, что эмоциональное возбуждение киберспортсмена определяется ...
- 145 Вариантом предматчевой апатии в случае недооценки соперника в киберспорте является состояние ...
- 146 Неверно, что в число спонтанных приемов контроля собственного состояния, используемых сегодня игроками в киберспорте, входит ...
- 147 Неверно, что в число когнитивных ошибок, способствующих появлению «тилта», входит ...
- 148 Состояние эмоционального истощения, вызванное чрезмерным и продолжительным стрессом, называется ...
- 149 От того, насколько легко нужная информация доходит до нужных людей во время матча, зависит ...
- 150 Согласно модели коммуникации, все общение во время киберспортивного матча можно разделить на ...
- 151 Неверно, что в модель коммуникации во время киберспортивного матча входит такой тип высказывания, как «...»
- 152 Неверно, что (по результатам исследований) в игре Dota 2 сильные команды отличались от слабых тем, что их игроки ...





- 153) Идеальная коммуникация во время киберспортивного матча почти полностью состоит из ...
- 154) Неверно, что высокий процент запросов информации в диаграмме коммуникации может означать, что игроки ...
- 155) Неверно, что высокий процент приказов в диаграмме коммуникации может означать, что ...
- 156) Чтобы повысить точность диаграммы коммуникации, рекомендуется ...
- 157) Специальные слова и фразы, которыми игроки в киберспорте обозначают места и события на карте, – это ... команды
- 158) Развитое командное мышление должно быть
- 159) В киберспорте сегодня принято ...
- 160) Гибкость мышления, способность к обучению и выявлению закономерностей, не зависящая от эрудиции – все это составляет понятие «... интеллект»
- 161) Неверно, что, согласно исследованиям, успешные игроки в МОБА-игры отличаются от менее успешных ...
- 162) Согласно исследованиям, в киберспорте умственное превосходство более успешных игроков над менее успешными является следствием их ...
- 163) Спортсмены-интроверты справляются с негативными эмоциями ...
- 164) Высокую скорость реакции, мышления и переключения внимания демонстрируют люди ... нервной системой
- 165) Более высокие притязания в работе демонстрируют люди ... нервной системой
- 166) Для оценки «командного IQ» в киберспорте ученые ...
- 167) «Тест на командный IQ», использовавшийся для оценки команд в «Лиге Легенд» в исследовании 2017 г., состоит из ... коротких задач
- 168) Неверно, что в «Лиге Легенд» высокий командный IQ демонстрируют ...
- 169) Ученые показали, что элитные игроки в Starcraft 2 совершают в среднем ...





- 170 Задержка перед первым нажатием после перемещения камеры в Starcraft 2 минимальна в ...
- 171 В киберспорте игроки старшего возраста некоторое время компенсируют растущее отставание в скорости ...
- 172 Среди любителей МОБА-игр наиболее успешны игроки в возрасте ...
- 173 Среди любителей шутеров диапазон «успешного возраста» ...
- 174 Юные игроки вероятно уступают игрокам постарше из-за ...
- 175 Неверно, что в контексте старения спортсменов в киберспорте, ...
- 176 ... делает киберспорт перспективным видом спорта для пожилых людей
- 177 Деменция развивается у ... людей к 70 годам
- 178 У людей, прошедших тренировку на скорость обработки визуальных стимулов, риск развития деменции меньше на ...
- 179 По данным проекта Women in Gaming, среди профессиональных игроков и работников индустрии киберспорта около ... женщин
- 180 Среди зрителей киберспорта ... женщин
- 181 Малое количество женщин среди любителей шахмат само по себе объясняет позиции шахматисток в рейтингах на ...
- 182 Если бы соревновательными играми начало увлекаться одинаковое количество женщин и мужчин, среди киберспортсменов ...
- 183 Неверно, что отличия в средних показателях между мужчинами и женщинами наблюдаются для ...
- 184 Утверждение «женщины в среднем менее соревновательны, чем мужчины» означает, что ...
- 185 В американском исследовании 2018 г. было установлено, что после нескольких сессий тренировки в экшн-игру Space Fortress успешные женщины ... по очкам
- 186 Феномен, когда человек боится подтвердить стереотип, нервничает, ошибается и тем самым стереотип подтверждает, называется «... стереотипа»





- 187) Согласно исследованиям, женщины, которые знают, что соревнуются в видеоигре с мужчинами, ..., чем женщины, которые не знают об этом
- 188) Среди взрослых сотрудников игродела женщин около ...
- 189) В 2019 г. зрительская аудитория киберспорта составила ... человек
- 190) Неверно, что одна из трех ключевых психологических причин того, что люди становятся болельщиками в спорте, – это ...
- 191) Феномен эмоционального заражения и разрастания эмоций людей в толпе называется ... реакцией
- 192) На стриминговых платформах «малый чат» становится «массивным» на пороге ... участников
- 193) Неверно, что на стриминговых платформах в «массивном чате», по сравнению с «малым чатом», ...
- 194) На стриминговых платформах тип чата «данмаку» отличается от других типов тем, что сообщения ...
- 195) Состояние слияния с толпой и потери границ личности называется в психологии «...»
- 196) Односторонний контакт, при котором человек испытывает глубокие эмоции к персоне по ту сторону экрана, – это ... отношения
- 197) Неверно, что высокую увлеченность киберспортивными матчами предсказывает фактор ...
- 198) Тот факт, что 71 % аудитории киберспорта смотрит турниры лишь по одной игре, свидетельствует о ...
- 199) Всего в видеоигры на разных устройствах играют около ... человек в мире
- 200) Согласно теории самодетерминации, люди играют в видеоигры для удовлетворения ... базовых потребностей
- 201) Потребность в автономии означает желание чувствовать, что ты ...
- 202) Состояние, когда человек начинает чувствовать себя частью игрового мира, в противовес наблюдению за ним со стороны, называется ...
- 203) Согласно исследованиям, когда видеоигра успешно удовлетворяет психологические потребности игрока, ...





- (204) Согласно модели Ника Йи, люди могут предпочитать в видеоиграх один или несколько типов геймплея из ...
- (205) Неверно, что модель Ника Йи включает такой тип геймплея, как ...
- (206) Игроки, открытые новому опыту, предпочитают такой тип геймплея, как ...
- (207) По сравнению с женщинами-игроками, хардкорные игроки-мужчины вероятнее ищут в видеоиграх ...
- (208) Теория самодетерминации и модель Ника Йи ...
- (209) Согласно определению М. Зайда (M. Zyda), видеоигры – ментальные ..., выполняемые по определенным правилам с целью отдыха, удовольствия и чувства достижения
- (210) Преимущества геймеров над неиграющими людьми в тестах не позволяют говорить о влиянии видеоигр на мозг, потому что ...
- (211) Чтобы оценить влияние видеоигр на умственные способности, ученые тренируют играть в видеоигры и оценивают умственные изменения ...
- (212) Существующие исследования позволяют говорить о том, что те или иные умственные способности развивают ...
- (213) Показано, что сорок часов тренировки в Starcraft улучшают ...
- (214) Повышение уровня сообразительности после 30 минут игры в шутер сохраняется около ...
- (215) Кратковременное повышение уровня сообразительности после сеанса игры в шутер ученые сравнивают с эффектом ...
- (216) Из-за предполагаемо слабой нагрузки на мозг казуальные видеоигры (головоломки, «Тетрис», «Эрудит») обычно ...
- (217) После того, как ученые из Торонто предложили испытуемым сыграть 10 часов в шутер Medal of Honor ...
- (218) Результаты исследований позволяют говорить, что тренировка в экшн-видеоигры помогает ...
- (219) Неверно, что регулярное переживание положительных эмоций ...
- (220) «Опыт потока» можно получить только ...
- (221) Неверно, что в состоянии «потока» человек ...





- (222) Видеоигры являются перспективным методом лечения депрессии, потому что ...
- (223) Неверно, что положительные эффекты казуальных видеоигр наблюдаются в ... играющих
- (224) В мире от депрессии страдают около ... человек
- (225) Среди людей, страдающих от депрессии, только ... могут позволить себе лечение с помощью препаратов и психотерапии
- (226) Неверно, что в сравнении с неиграющими детьми дети-геймеры ...
- (227) Взрослый, которого в детстве хвалили за талант, а не за приложенные им усилия, вероятнее будет ...
- (228) Согласно исследованиям, геймеры проявляют большее упорство в решении ..., чем неиграющие люди
- (229) С 1996 по 2011 г. количество преступлений среди несовершеннолетних в США упало на ...
- (230) Идея о том, что чем больше молодежь играет в видеоигры, тем меньше у нее остается времени на нарушения закона, – это суть «гипотезы о ...»
- (231) Отчет генерального хирурга США о связи между жестоким телевидением и агрессией был опубликован в ...
- (232) Согласно опросу 7 000 школьников в 2012 г., любители жестоких видеоигр на 67 % вероятнее нарушают правила и на ... вероятнее совершают жестокие поступки
- (233) Проведя контроль побочных факторов, авторы исследования жестокости в видеоиграх 2012 г. пришли к выводу, что ...
- (234) В исследовании К. Фергюсона был сделан вывод, что для появления эффекта жестоких видеоигр человек должен играть в них ...
- (235) Верховный суд США встал на защиту жестоких видеоигр как свободы слова в ...
- (236) Метаанализ – это...
- (237) Когда человек совершает преступление, внешне оформленное в стиле видеоигры, говорят, что игра послужила для него «...»
- (238) «Publication bias» – склонность ученых и научных журналов публиковать только те исследования, которые ...





- (239) Исследования связи игрового хобби со школьными оценками ...
- (240) В исследовании 2014 г., в котором были сопоставлены время игры в видеоигры и результаты международных тестов, были проанализированы данные 192 000 школьников из ... стран Организации экономического сотрудничества и развития (ОЭСР)
- (241) Неверно, что в исследовании 2014 г., в котором были сопоставлены время игры в видеоигры и результаты в международных тестах, учитывались баллы школьников в тестах по ...
- (242) В 2014 г. ученые из Британии и Австралии, сопоставив время игры каждого школьника и результаты международных тестов, выяснили, что играющие школьники в среднем...
- (243) В 2018 г. ученые из Сингапура, изучая связь игрового хобби и успехов в учебе, проанализировали тестовые баллы ... американских школьников
- (244) Согласно исследованию сингапурских ученых 2018 г., дети, играющие в видеоигры ...
- (245) Неверно, что в норме игра в видеоигры может ...
- (246) В 2019 г. ученые провели метаанализ ... исследований о связи игрового хобби и лишнего веса
- (247) Связь между геймингом и лишним весом была выявлена для ...
- (248) «Синий свет» нарушает выработку гормона ...
- (249) В среднем сны снятся людям ... за ночь
- (250) Неверно, что в исследовании 2010 г., в котором изучалось влияние игры перед сном на качество сна, ...
- (251) Неверно, что кроме сновидений и видеоигр, человек также погружается в «виртуальную реальность» ...
- (252) Неверно, что согласно исследованиям сны геймеров отличаются от снов неиграющих людей тем, что ...
- (253) Насыщенность снов геймеров фантастическими образами ученые объясняют ...
- (254) Согласно исследованиям сновидений, по сравнению с неиграющими людьми меньше страха в кошмарных снах испытывают ...





- (255) У людей, страдающих от посттравматического стрессового расстройства (ПТСР), ... снов являются кошмарами
- (256) Чем больше признаков игровой зависимости демонстрирует человек, тем ...
- (257) В исследовании Андрея Смирнова, в котором оценивалось покупательское поведение в японской игре, выяснилось, что лутбоксы ...
- (258) ... увлеченных геймеров играют в мультиплеер-игры как минимум раз в неделю
- (259) Люди, играющие в мультиплеер-игры, проводят в среднем ... в неделю, играя с другими онлайн, и 6 часов – играя с другими лично
- (260) Неверно, что по сравнению с синглплеер-играми, в мультиплеер-играх люди ...
- (261) Согласно исследованиям, в США ... мальчиков 13–18 лет хотя бы изредка играют в видеоигры с сиблингами (братьями, сестрами)
- (262) Согласно исследованиям, посвященным детям – сиблингам (братьям, сестрам) из американских семей, меньше всего конфликтуют друг с другом братья, которые ...
- (263) Новые знания и возможности, радость, любовь и поддержка, которые человек получает от своих контактов, в психологии называют «социальным ...»
- (264) По сравнению с игроками в World of Warcraft, игроки в шутер Counter-Strike получают от своих игровых знакомств ... поддержки и знаний
- (265) Неверно, что застенчивые игроки...
- (266) «Тилт» (выплеск негативных эмоций) является примером ... токсичности
- (267) Неверно, что в число основных причин любой онлайн-токсичности входит ...
- (268) По мнению ученых, страсть к видеоиграм может быть ... или навязчивой
- (269) О навязчивой страсти к видеоиграм можно говорить, если человек ...
- (270) Навязчивая страсть к видеоиграм является ... игровой зависимости





- (271) К навязчивой страсти к видеоиграм склонны люди, у которых в жизни не удовлетворяются потребности в ...
- (272) Согласно исследованиям, в Голландии среди молодежи 13–20 лет ... геймеров демонстрируют признаки проблемной игры
- (273) За два года признаки игровой зависимости исчезают без вмешательства специалистов в ... случаев
- (274) В 2013 г. Американская психиатрическая ассоциация...
- (275) Всемирная организация здравоохранения планирует признать «игровое расстройство» болезнью в документе ..., который вступит в силу 1 января 2022 г.
- (276) Неверно, что признание «игрового расстройства» болезнью может быть преждевременным из-за того, что ...
- (277) Неверно, что родителям рекомендуется до 13 лет ...
- (278) По данным Международной ассоциации дислексии, от дислексии в разной степени страдает около... населения Земли
- (279) Неверно в отношении дислексии, что ...
- (280) За ... тренировки с использованием экшн-видеоигры у детей с диагнозом дислексии произошло улучшение чтения, сопоставимое с годом самостоятельной работы
- (281) Положительное влияние экшн-видеоигр на дислексиков объясняется тем, что такие игры развивают ...
- (282) По мнению ученых, травматическое событие закрепляется в памяти в первые ... после инцидента
- (283) Пациенты, которые играли в «Тетрис» после аварии, на ... реже вспоминали о травматическом событии, чем люди из контрольной группы
- (284) Неверно, что тренинг стрессоустойчивости призван ...
- (285) Неверно, что в канадском исследовании 2012 года за авторством С. Бушар и коллег, стрессоустойчивость солдат развивали с помощью...
- (286) Видеоигры используют в медицине как обезболивающее, потому что они ...
- (287) Киберспортивный форум был организован Международным олимпийским комитетом в ...





- (288) Первый киберспортивный форум состоялся в ...
- (289) Согласно определению К. Тидеманна (Claus Tiedemann), «Спорт – культурная сфера активности, в которой люди добровольно взаимодействуют с другими людьми с сознательной целью ...»
- (290) Согласно теории А. Гуттмана, ядерной характеристикой современного большого спорта, отличающей его от первобытного / античного спорта, является...
- (291) По оценке Марка Денни из Стэнфордского университета, большинство рекордов скорости человека находятся в ... отставании от биологического максимума
- (292) Около ... атлетических соревнований перестало прогрессировать с 2001 г.
- (293) После появления в 2008 г. «суперкостюмов» для плавания, за два года было побито ... мировых рекордов
- (294) Неверно, что в число сходных черт киберспортивных дисциплин входит качество – ...
- (295) Киберспортивные дисциплины отличаются от шахмат важностью развития таких способностей, как ...
- (296) Неверно, что преимуществом киберспортивных дисциплин перед интеллектуальными играми является ...
- (297) Согласно модели потенциальных жизненных целей (Martoncik M., 2015), человек может стремиться к одной или нескольким жизненным целям из ...
- (298) Неверно, что одной из потенциальных жизненных целей (по Martoncik M., 2015) является ...
- (299) Киберспортсменов отличает от игроков-любителей повышенное стремление к ...
- (300) В южнокорейском исследовании профессионального пути киберспортсмена данные собирались методом ...
- (301) Помимо стадии восстановления южнокорейские ученые выделяют еще ... на профессиональном пути киберспортсмена
- (302) Неверно, что частой причиной потери удовольствия от игры на стадии борьбы ...
- (303) Неверно, что для выхода на стадию восстановления игроку необходимо ...





- 304 Согласно исследованиям, среди олимпийцев наилучшего результата добиваются люди, начавшие углубленную специализацию в ...
- 305 Культурный феномен социально одобряемой травли неуспешных игроков в компьютерных клубах в Южной Корее называется...
- 306 Средняя продолжительность карьеры в традиционном большом спорте составляет ...
- 307 Неверно, что в формулу успеха в игре («триаду успеха») входит такая составляющая, как ...
- 308 Выражение «проклятие плато» обозначает ...
- 309 С увеличением мастерства угроза «плато» ...
- 310 Во избежание длинных «плато» киберспортсменам и игрокам-любителям рекомендуется ...
- 311 Неверно, что в соревновательных видеоиграх причиной неэффективности простой игры для развития мастерства является то, что ...
- 312 Неверно, что для усвоения навыков в любом контексте необходимо ...
- 313 Неверно, что к золотым правилам тренировки относится правило «...»
- 314 Неверно, что в процессе исправления ошибок в ходе тренировок необходимо ...
- 315 Неверно, что частые поражения в матчах в процессе отработки навыков игры свидетельствуют ...
- 316 Для развития способностей киберспортсменов рекомендуется ...
- 317 В традиционном спорте после окончания карьеры от последствий травм и заболеваний ...
- 318 В опросе отечественных спортсменов выяснилось, что ... мужчин имели три и более травмы
- 319 Интенсивная игра в видеоигры может приводить к ...
- 320 Неверно, что для профилактики перенапряжения глаз из-за игры в видеоигры рекомендуется...





- 321) Сдавливание срединного нерва в запястном канале является причиной развития ...
- 322) Синдром запястного канала встречается у ... населения
- 323) Крестцово-подвздошный сустав находится в месте соединения костей ...
- 324) Процесс исправления игровой позы киберспортсмена обычно сопровождается ...
- 325) Препарат Аддералл обычно выписывается людям, страдающим от ... и нарколепсии
- 326) Спортсмены втайне принимают Аддералл, чтобы ...
- 327) Неверно, что психолог киберспорта нужен, чтобы ...
- 328) Неверно, что целью составления портрета личности и мотивации игрока в киберспорте является понимание того, ...
- 329) Неверно, что целью диагностики социальных процессов в киберспортивном коллективе является понимание ...
- 330) Лучшим методом диагностики актуального состояния и работоспособности является ...
- 331) Неверно, что эргономика ...
- 332) Психологическая работа по «улучшению» киберспортивной команды невозможна без ...
- 333) Неверно, что личностно-гуманный подход в работе со спортсменом предполагает ...
- 334) Неверно, что для эффективного найма психолога киберспорта рекомендуется ...
- 335) Хорошим признаком компетентности психолога киберспорта является ...
- 336) На установления доверия с игроками у психолога киберспорта обычно уходит около ...
- 337) В киберспорте выделяют ... предматчевых эмоциональных состояний
- 338) Неверно, что типом предматчевого эмоционального состояния в киберспорте является ...





- 339) Неверно, что признаком такого предметного эмоционального состояния в киберспорте, как боевая готовность, является ...
- 340) Неверно, что признаком такого предметного эмоционального состояния в киберспорте, как предметная лихорадка, является ...
- 341) Неверно, что признаком такого предметного эмоционального состояния в киберспорте, как предметная апатия, является ...
- 342) Неверно, что эмоциональное возбуждение киберспортсмена определяется ...
- 343) Вариантом предметной апатии в случае недооценки соперника в киберспорте является состояние ...
- 344) Неверно, что в число спонтанных приемов контроля собственного состояния, используемых сегодня игроками в киберспорте, входит ...
- 345) Неверно, что в число когнитивных ошибок, способствующих появлению «тилта», входит ...
- 346) Состояние эмоционального истощения, вызванное чрезмерным и продолжительным стрессом, называется ...
- 347) От того, насколько легко нужная информация доходит до нужных людей во время матча, зависит ...
- 348) Согласно модели коммуникации, все общение во время киберспортивного матча можно разделить на ...
- 349) Неверно, что в модель коммуникации во время киберспортивного матча входит такой тип высказывания, как «...»
- 350) Неверно, что (по результатам исследований) в игре Dota 2 сильные команды отличались от слабых тем, что их игроки ...
- 351) Идеальная коммуникация во время киберспортивного матча почти полностью состоит из ...
- 352) Неверно, что высокий процент запросов информации в диаграмме коммуникации может означать, что игроки ...
- 353) Неверно, что высокий процент приказов в диаграмме коммуникации может означать, что ...
- 354) Чтобы повысить точность диаграммы коммуникации, рекомендуется ...
- 355) Специальные слова и фразы, которыми игроки в киберспорте обозначают места и события на карте, – это ... команды





- 356 Развитое командное мышление должно быть
- 357 В киберспорте сегодня принято ...
- 358 Гибкость мышления, способность к обучению и выявлению закономерностей, не зависящая от эрудиции – все это составляет понятие «... интеллект»
- 359 Неверно, что, согласно исследованиям, успешные игроки в МОБА-игры отличаются от менее успешных ...
- 360 Согласно исследованиям, в киберспорте умственное превосходство более успешных игроков над менее успешными является следствием их ...
- 361 Спортсмены-интроверты справляются с негативными эмоциями ...
- 362 Высокую скорость реакции, мышления и переключения внимания демонстрируют люди ... нервной системой
- 363 Более высокие притязания в работе демонстрируют люди ... нервной системой
- 364 Для оценки «командного IQ» в киберспорте ученые ...
- 365 «Тест на командный IQ», использовавшийся для оценки команд в «Лиге Легенд» в исследовании 2017 г., состоит из ... коротких задач
- 366 Неверно, что в «Лиге Легенд» высокий командный IQ демонстрируют ...
- 367 Ученые показали, что элитные игроки в Starcraft 2 совершают в среднем ...
- 368 Задержка перед первым нажатием после перемещения камеры в Starcraft 2 минимальна в ...
- 369 В киберспорте игроки старшего возраста некоторое время компенсируют растущее отставание в скорости ...
- 370 Среди любителей МОБА-игр наиболее успешны игроки в возрасте ...
- 371 Среди любителей шутеров диапазон «успешного возраста» ...
- 372 Юные игроки вероятно уступают игрокам постарше из-за ...





- 373 Неверно, что в контексте старения спортсменов в киберспорте, ...
- 374 ... делает киберспорт перспективным видом спорта для пожилых людей
- 375 Деменция развивается у ... людей к 70 годам
- 376 У людей, прошедших тренировку на скорость обработки визуальных стимулов, риск развития деменции меньше на ...
- 377 По данным проекта Women in Gaming, среди профессиональных игроков и работников индустрии киберспорта около ... женщин
- 378 Среди зрителей киберспорта ... женщин
- 379 Малое количество женщин среди любителей шахмат само по себе объясняет позиции шахматисток в рейтингах на ...
- 380 Если бы соревновательными играми начало увлекаться одинаковое количество женщин и мужчин, среди киберспортсменов ...
- 381 Неверно, что отличия в средних показателях между мужчинами и женщинами наблюдаются для ...
- 382 Утверждение «женщины в среднем менее соревновательны, чем мужчины» означает, что ...
- 383 В американском исследовании 2018 г. было установлено, что после нескольких сессий тренировки в экшн-игру Space Fortress успешные женщины ... по очкам
- 384 Феномен, когда человек боится подтвердить стереотип, нервничает, ошибается и тем самым стереотип подтверждает, называется «... стереотипа»
- 385 Согласно исследованиям, женщины, которые знают, что соревнуются в видеоигре с мужчинами, ..., чем женщины, которые не знают об этом
- 386 Среди взрослых сотрудников игродела женщин около ...
- 387 В 2019 г. зрительская аудитория киберспорта составила ... человек
- 388 Неверно, что одна из трех ключевых психологических причин того, что люди становятся болельщиками в спорте, – это ...
- 389 Феномен эмоционального заражения и разрастания эмоций людей в толпе называется ... реакцией





- 390 На стриминговых платформах «малый чат» становится «массивным» на пороге ... участников
- 391 Неверно, что на стриминговых платформах в «массивном чате», по сравнению с «малым чатом», ...
- 392 На стриминговых платформах тип чата «данмаку» отличается от других типов тем, что сообщения ...
- 393 Состояние слияния с толпой и потери границ личности называется в психологии «...»
- 394 Односторонний контакт, при котором человек испытывает глубокие эмоции к персоне по ту сторону экрана, – это ... отношения
- 395 Неверно, что высокую увлеченность киберспортивными матчами предсказывает фактор ...
- 396 Тот факт, что 71 % аудитории киберспорта смотрит турниры лишь по одной игре, свидетельствует о ...

